



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Opactwa i Burmistrzowie



Dzięki temu rozszerzeniu gracze otrzymają nowe możliwości powiększenia swych wpływów na terenach wokół Carcassonne. Podróżni handlarze dostarczą swe towary wozami do odległych miast i klasztorów. Osady założone na żyznych polach rozwiną się szybko i wkrótce wybiorą własnych burmistrzów. Prości rolnicy będą mogli wybudować obszerne i praktyczne stodoły, a Kościół spróbuje umocnić swą pozycję poprzez budowanie opactw.

### Elementy gry:

• 12 nowych żetonów planszy • 6 drewnianych stodoł



• 6 żetonów opactw

• 6 drewnianych wozów



• 6 drewnianych burmistrzów



### Przygotowanie

Każdy z graczy otrzymuje 1 opactwo, 1 burmistrza, 1 stodołę i 1 wóz i kładzie je wraz ze swymi pionami przed sobą. W grze obowiązują reguły podstawowej wersji Carcassonne, z uwzględnieniem poniższych modyfikacji.

### Opactwa



Gracz, który chce wyłożyć swe opactwo, na początku swej tury nie dobiera żetonu planszy. Zamiast tego kładzie na stole żeton opactwa. Żeton opactwa można wyłożyć jedynie w puste miejsce otoczone z wszystkich boków leżącymi już żetonami planszy (zatem każdy bok żetonu opactwa musi sąsiadować z żetonem planszy; żetony planszy nie muszą leżeć na skos od położonego opactwa). W ten sposób opactwo wypełnia „dziurę” w mapie. Dopóki na stole nie ma takiego miejsca, gracze nie mogą wykładać swych opactw.

Gracz może też położyć na opactwie swój pion – mnicha. Takiego mnicha obowiązują te same zasady, co mnicha na klasztorze.

Opactwo kończy segmenty, z którymi się styka swymi czterema bokami. Drogi i miasta są natychmiast punktowane. Klasztor jest punktowany, jeśli opactwo jest dzielącym żetonem potrzebnym do jego ukończenia.



**Niebieski** kładzie swe opactwo i kończy w ten sposób drogę po lewej, na której stoi **czerwony pion**. Miasto poniżej opactwa i droga na prawo nie są jeszcze ukończone.

## Burmistrz



Podczas swej tury gracz może zamiast pionu wyłożyć burmistrza. Burmistrza można położyć tylko w mieście, w którym nie ma jeszcze żadnego pionu. Obowiązują standardowe zasady kładzenia pionu. Gdy miasto jest punktowane, burmistrz liczy się jak tyle pionków, ile tarcz znajduje się mieszkańców. Na przykład, gdy w mieście są 3 tarcze, burmistrz liczy się za 3 piony. Jeśli w mieście nie ma żadnych tarcz, burmistrz jest wart 0. Zwykły pion jest wart 1, duży pion z dodatku Karczmy i Katedry (Inns & Cathedrals) jest wart 2. Obecność burmistrza nie wpływa na wartość punktową miasta. Po punktowaniu burmistrz wraca do właściciela.



Burmistrz ma siłę 3 (za trzy tarcze). A zatem to gracz **niebieski** otrzymuje 18 punktów za miasto.

## Stodoły



### WYKŁADANIE

Podczas swej tury gracz może zamiast pionu wyłożyć stodołę. Stodołę można kłaść na spojeniu 4 leżących już żetonów planszy. Stodołę można położyć na spojeniu **tylko** jeśli owo spojenie styka się z segmentami pól na czterech otaczających je żetonach. Stodołę można położyć nawet jeśli na jakimkolwiek segmencie pola, które w ten sposób by się z nią połączyło, leży czyjś pion. Raz wyłożona stodoła zostaje w tym miejscu do końca gry.



Nie można wyłożyć stodoły w tym miejscu. Spojenie styka się z dwoma segmentami miasta. Stodołę kładzie się tak, by stykała się tylko z segmentami pól.

### PUNKTOWANIE PO WYŁOŻENIU STODOŁY

Farma, na której wyłożona zostaje stodoła zostaje natychmiast punktowana. Gracz, który posiada na niej najwięcej pionów, otrzymuje 3 punkty za każde ukończone miasto, które styka się z tą farmą. To, czy właściciel stodoły ma jakieś piony na tej farmie nie jest brane pod uwagę. Po punktowaniu, gracze zabierają z tej farmy swe piony z powrotem. Jednakże stodoła pozostaje.

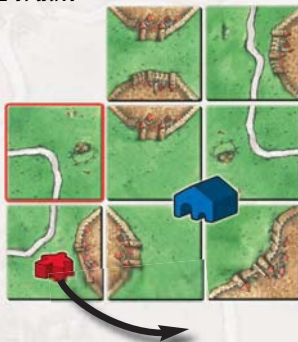
W dodatku Handlarze i Budowniczcy (Traders & Builders), gracz, którego świnia leży na punktowanej farmie, otrzymuje 4 punkty za każde ukończone miasto stykające się z farmą (a nie 3, jak zwykły pion). Po punktowaniu, gracz zabiera swoją świnie z powrotem.



**Niebieski** kładzie swą stodołę. **Żółty** otrzymuje 6 punktów za oba ukończone miasta i zabiera swój pion z powrotem.

## PUNKTOWANIE POPRZECZ ŁĄCZENIE FARM

Nie można kłaść pionów na segmentach pól połączonych z czyjąś stodołą. Na jednej farmie może znajdować się tylko jedna stodoła. Oczywiście połączenie dwóch farm, na których już leżą stodoły, jest zgodne z regułami. Kiedy gracz kładzie żeton planszy, który łączy farmę ze stodołą z farmą bez stodoły, nowo powstała duża farma jest natychmiast punktowana, po czym gracz zabiera ją z powrotem swe pion. Jednakże w tym przypadku gracz otrzymuje za każde ukończone miasto tylko po jednym punkcie (w przypadku świń z dodatku Handlarze i Budownicy (Traders & Builders) za ukończone miasto otrzymuje się 2 punkty).



Po położeniu żetonu łączącego obie farmy, nowo powstała farma zostaje natychmiast spunktowana. Pion **czerwonego** przynosi w sumie 2 punkty – za dwa ukończone miasta, a następnie zostaje zabrany przez gracza z powrotem.

## PUNKTOWANIE NA KOŃCU GRY

Na końcu gry, właściciel stodoły otrzymuje 4 punkty za każde ukończone miasto stykające się z farmą, na której stoi jego stodoła; odległość miasta od stodoły nie ma znaczenia. Jeśli na jakiejś farmie jest więcej stodoł (w wyniku połączenia farm), wszystkie punktują tak samo (4 punkty za miasto).

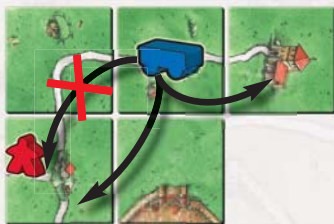
Stodoły nie można usunąć – ani przez Smoka (dodatek Księżniczka i Smok; Princess & Dragon) ani przez wieżę (dodatek Wieża; The Tower).



### Wozy

Podczas swej tury gracz może zamiast swego pionu wyłożyć na stół wóz. Wóz kładzie się na drogę, miasto lub klasztor, na którym nie leży żaden inny wóz ani pion. Nie można położyć wozu na segmencie pola. Kiedy zostaje ukończona droga, na której stoi wóz, punktuje się go jak normalnego pion.

Po punktowaniu gracz może wziąć swój wóz z powrotem. Może też przenieść ów wóz na inną nie ukończoną drogę, miasto lub klasztor połączone z segmentem, na którym właśnie stał punktowany wóz. Na drodze, mieście lub klasztorze, na które przemieszczany jest wóz, nie może stać żaden inny wóz ani pion. Wóz zawsze liczy się jak pion podczas punktowania. Jeśli nie ma żadnej wolnej drogi, miasta ani klasztoru, na który mógłby przenieść się wóz po punktowaniu, wtedy gracz musi wziąć go z powrotem z planszy.



**Niebieski** otrzymuje 4 punkty za ukończoną drogę.

Może on teraz przenieść swój wóz do klasztoru połączonego z właśnie ukończoną drogą, lub na drogę poniżej spunktowanej drogi. Nie może on przenieść swego wozu na drogę, na której stoi pion **czerwonego**, mimo że jest ona połączona z dopiero co spunktowaną drogą.





**Niebieski** otrzymuje 2 punkty za ukończoną drogę. Może on teraz przenieść swój wóz do miasta połączonego

z właśnie ukończoną drogą. Nie może natomiast przenieść wozu na drogę, na której stoi **czerwony pion**, mimo że jest ona połączona z dopiero co spunktowaną drogą. Nie może on też przenieść wozu na drogę połączoną, ale już ukończoną.



**Niebieski** otrzymuje 14 punktów za ukończone miasto. Może on teraz przenieść swój wóz na drogę wychodzącą z prawej strony miasta. Nie może natomiast przenieść wozu na ukończoną już drogę.

## Opis nowych żetonów planszy



Ten żeton posiada dwa oddzielne segmenty. Miasto z mieszkańcem przechodzi w łąkę. Jest to istotne podczas punktowania pionów na farmach.



Ten żeton posiada 2 oddzielne segmenty.



Droga nie jest zakłócona. W niższej części nie dzieli ona segmentu pola; w górnej części natomiast oddziela ona segmenty pól. Jest to istotne podczas punktowania pionów na farmach.



Droga kończy się na polu.



Drogi stykają się z miastami, przez co powstają 3 oddzielne segmenty pól na każdym z żetonów.



Droga nie kończy się, ale biegnie dalej we wszystkich 3 kierunkach.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH Birnauer Str. 15 80809 München  
info@hans-im-glueck.de



Wersja polska dla sklepu REBEL.p  
Przekład: Wojciech Tremiszewski  
Skład: Tomasz Z. Majkowski

